by Elettronica 2000

N. 48 - APRILE 1988 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16 GIOCHI
ADVENTURE
UTILITY

IN PIÙ
LE POKE
E LE MAPPE
PIÙ BELLE

RALLY MOTO · SUPERBOB · GRAN PREMIO · BREAK BRICK · CASINO MONIQUE
PAPERINO E LA PARTITA · ARCHIVIO & LISTA · NEW BEEP · SPECCHI · DAMA 3D
VIOLENZA · IL CORRIERE · MIKE'S STRIKE · EXODUS 2001 · ALIEN · NEW COMMANDS

MISTER KIT

Elettronica 2000

ELETTRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

LOAD'N'RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- RALLY MOTO
- SUPERBOB
- GRAN PREMIO
- BREAK BRICK
- CASINO MONIQUE
- PAPERINO E LA PARTITA
- ARCHIVIO
- NEW BEEP
- SPECCHI
- DAMA 3D
- VIOLENZA
- IL CORRIERE
- MIKE'S STRIKE
- EXODUS 2001
- ALIEN
- NEW COMMANDS

N. 48 - APRILE 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura di E. Di Zenobio.

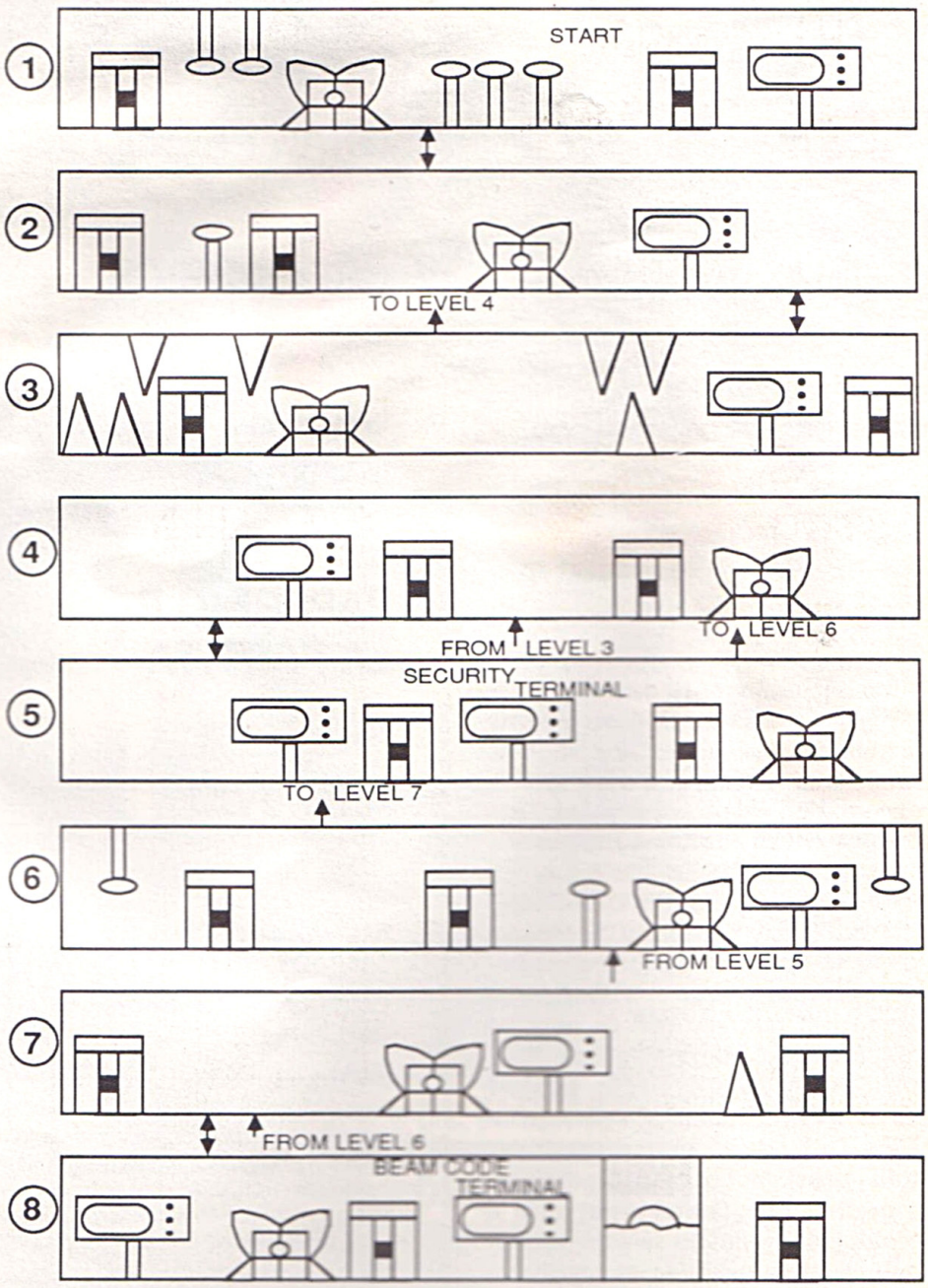
POKES A SAZIETÀ

È promesso, eccoti le pokes per giochi pubblicati sui numeri di gennaio, febbraio e marzo: il buon Big le aveva imboscate ma noi siamo riusciti a strappargliele. Per ogni gioco sarà indicata la linea basic da inserire nel caricatore: basterà fermare immediatamente il nastro, battere la nuova linea, dare RUN e avviare il nastro. Se lo avevi fermato con troppo ritardo, riportalo leggermente indietro e tutto sarà ok.

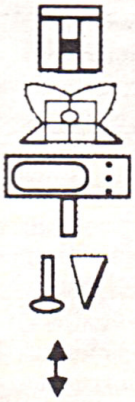
ASSASSINI (GENNAIO 88):
45 POKE 25422,0:POKE 25423,0:POKE 25424,0
METROPOLITANA (FEBBRAIO 88):
45 POKE 41046,0
REM: vite infinite
46 POKE 36110,0:POKE 39708,0
REM: tempo infinito e niente pugni dai nemici!
INTERCEPTOR (FEBBRAIO 88):
45 POKE 59488,1:POKE 59489,1
REM: astronavi infinite, non far caso al numero di vite
DUNE BUGGY (FEBBRAIO 88):
45 POKE 60250,0:POKE 57318,201
REM: fermano il cronometro e ti danno carburante infinito
TERROR FACE (MARZO 88):
45 POKE 60344,0:POKE 60561,0
REM: energia laser infinita e vite infinite
46 POKE 60276,0
REM: infinità invisibilità
OCCHI VERDI (MARZO 88):
45 POKE 31403,0:POKE 31404,195:POKE 31375,0
REM: vite infinite
46 POKE 31383,195
REM cambi quadro ogni volta che muori, anche con le vite infinite
ISTERICO (MARZO 88):
45 POKE 44602,201:POKE 44623,167
REM: energia infinita
46 POKE 38759,0
REM: non escono più i mostri!
UNDERUP (MARZO 88):
45 POKE 34278,0:POKE 34419,0
REM: carburante e vite infinite
46 POKE 37714,0:POKE 38029,0
REM: laser e scudi infiniti
GIROTONDO (MARZO 88): queste poke possono essere inserite SOLTANTO con la multiface 1 e NON nel caricatore basic perché sarebbe del tutto inutile.
POKE 32921,0: vite infinite
POKE 43650,0: tempo infinito

IL MERAVIGLIOSO BLASTER

Siamo certi che non è passato inosservato il meraviglioso BLASTER (Febbraio 88), del quale quindi ti proponiamo la mappa degli 8 livelli. Le frecce nere sono gli "ascensori" che ti trasportano da un



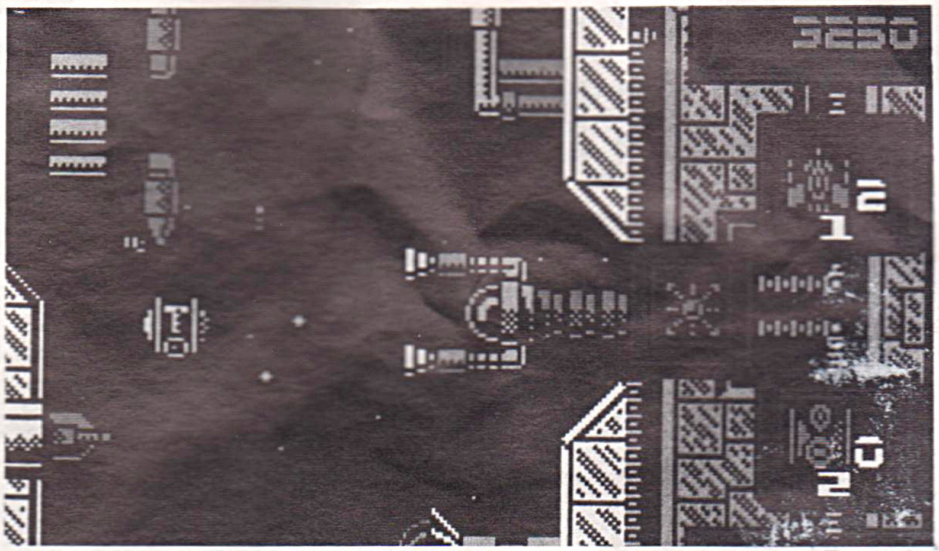
piano ad un altro; fai molta attenzione perché i livelli sono numerati in ordine, ma devi seguire sempre le indicazioni (AL LIVELLO...) per sapere dove sbucherai. Il terminale principale si trova al livello 5, quello del laser all'ottavo.
Per i possessori della multiface 1 il compito potrà essere semplificato da queste due bellissime pokes:
POKE 52514,0: Niente mostri
POKE 56628,0: Tempo infinito
Una raccomandazione: quando diciamo esplicitamente che le pokes sono per la multiface, significa che NON possono essere inserite in alcuno modo dal caricatore basic. Qualcuno ha telefonato protestando perché il figlio perdeva nottate ad inserire in un gioco delle pokes riferite ad altri; è una cosa assurda che equivale a sostituire il cilindro della 500 con uno della Ferrari!



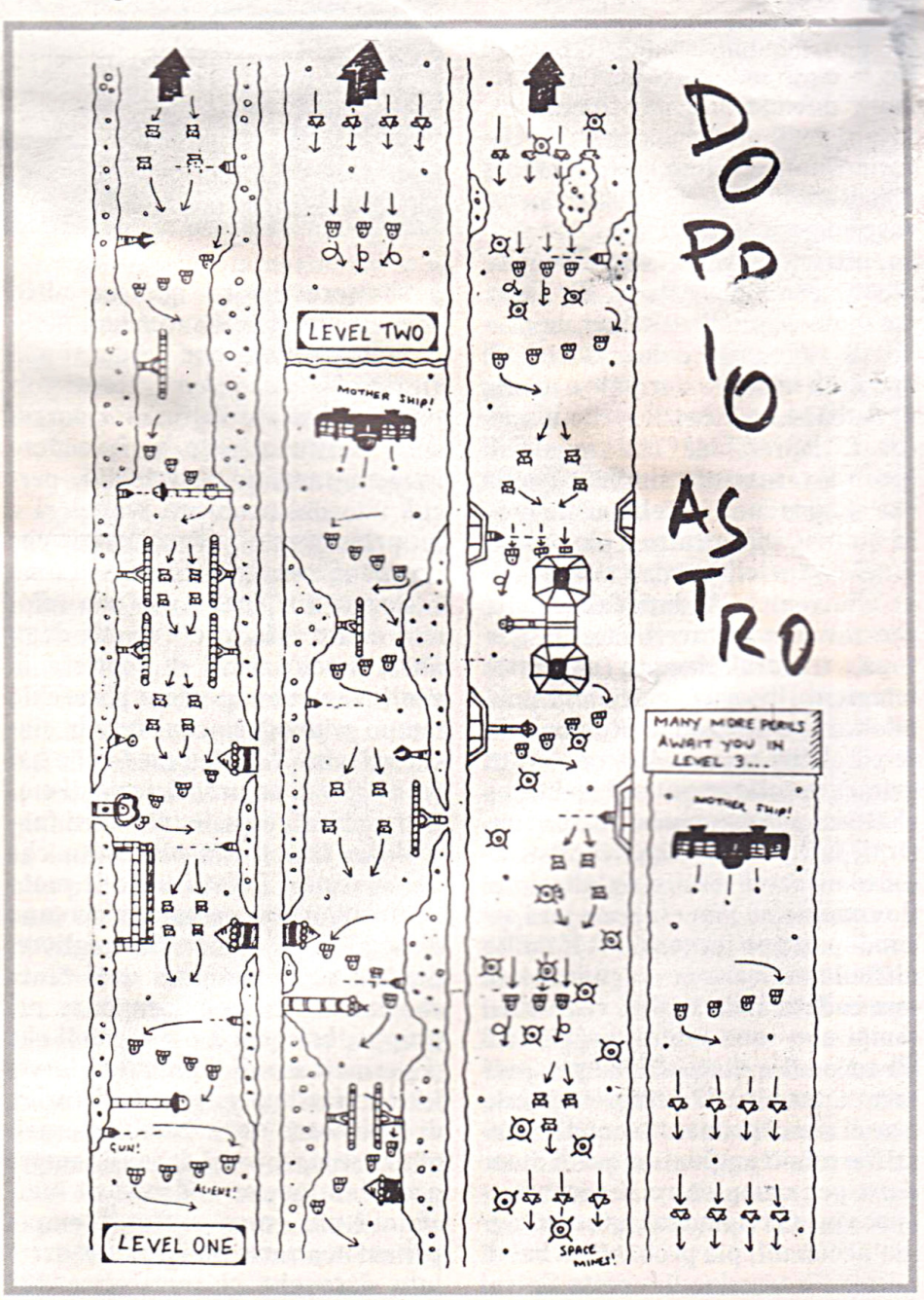
- ARMADIETTO
- FUOCO MAGICO
- TERMINALE
- CHIODI E PUNTALI
- ASCENSORI

DOPPIO ASTRO

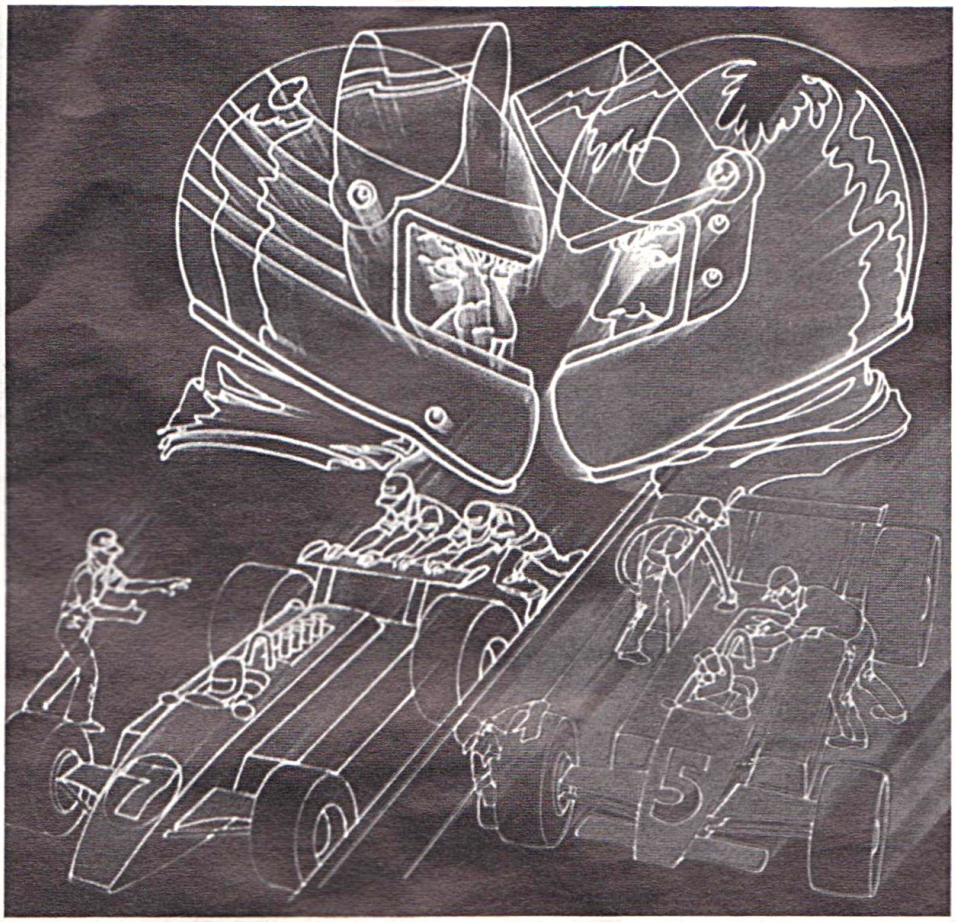
Per questo favoloso gioco (febbraio 88) abbiamo qui per te una utilissima mappa dei primi due livelli, che sono senza dubbio i più difficili. Vi troverai tracciate anche le traiettorie dei colpi sparati dai cannoncini laterali, così come le ondate degli alieni: quesi ultimi sono disegnati dove iniziano ad apparire nel gioco e le frecce indicano il loro successivo spostamento. Le frecce grosse poste in alto ad ogni corsia indicano che il quadro prosegue nella prossima "striscia", perciò occhio quando ti troverai in prossimità del passaggio. La mother ship è l'ultimo ostacolo che devi superare per terminare i vari livelli: dovrai eliminare tutti i pezzettini verdi che la compongono, ma attento perché ogni volta che ne beccherai uno, un pezzo di lamiera si staccherà dalla nave e ti cadrà addosso! Il secondo inizia con



rapide ondate di alieni e ovviamente anche questo termina con l'astronave madre in trepida attesa di disintegrarti, mentre nel terzo... dovrai vedertela da solo! Questo mese siamo davvero buoni, perciò eccoti la poke per le vite infinite:
POKE 54017,0



RALLY MOTO (48K)

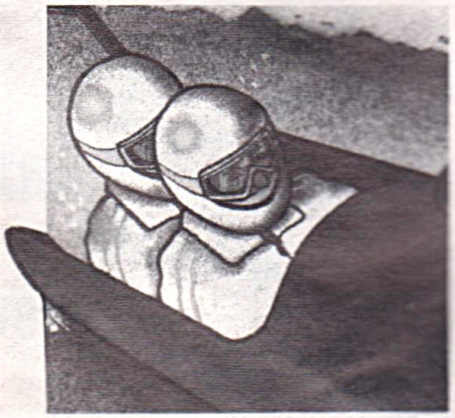


Dovrai guidare una velocissima moto attraverso ben 18 tracciati, difendendoti dai ripetuti attacchi degli altri aspiranti alla vittoria finale. Hai un certo tempo a disposizione entro il quale dovrai raggiungere il tracciato successivo, altrimenti verrai squalificato e dovrai cominciare tutto da capo. La moto è sofisticatissima, in grado di raggiungere la velocità di 280 kmh in modo normale e quella di ben 324 kmh con il turbo inserito! L'impressione che regala il gioco è veramente simile a quella che si ha stando in sella ad una vera moto e, soprattutto, i piegamenti del motociclista sono molto vicini alla realtà. Ai lati della pista, che si snoda attraverso tutta l'Europa, troverai sempre qualcosa: lampioni, insegne, cartelloni pubblicitari, tutte cose molto nocive a te ed al tuo mezzo. Dovrai infatti evitare assolutamente di andarci a sbattere perché, anche se non morirai, la tua moto rimarrà distrutta; te ne verrà data sì un'altra, ma il cronometro non si ferma ed i secondi passano inesorabili! È molto difficile arrivare al traguardo con una caduta sulle spalle, visto che i tempi non sono molto larghi. Hai 50 secondi a disposizione per portare a termine il primo tracciato e se ci riesci prima, i secondi rimasti verranno aggiunti a quelli standard per completare il secondo e così via. Ovviamente, più vantaggio accumuli, più probabilità hai di portare a termine la corsa. Se vai a sbattere contro qualche altro concorrente non ti succederà niente, nel senso che non perderai una vita o cose del genere; verrai soltanto rallentato di forza e dovrai stare molto attento a riprendere immediatamente la velocità, perché uno dei problemi maggiori è proprio questo. Ogni volta che tocchi un concorrente rallenti e sei costretto a ripartire con una velocità molto inferiore a quella degli altri, perciò rischi di sbattere in continuazione e perdere parecchio tempo prima di riacquistare la giusta velocità. L'unico modo che hai (consiglio di un proprietario di moto da corsa!) è quello di tirarti fuori dalla traiettoria una volta che hai sbattuto. Difatti tutte le moto controllate dal computer cercano di seguire la traiettoria migliore, per cui se ti allontani quel tanto che basta per non incappare nel gruppo, hai quei 3 o 4 secondi che ti permettono di riprendere la velocità massima e, usando il turbo, di risuperare tutti. Non ti meravigliare se ti troverai davanti sempre qualcuno, anche andando al massimo: è una corsa contro il tempo, per cui non sarai mai il primo assoluto dato che ci sono oltre 500 concorrenti partiti prima di te. È un rally dove conta il tempo impiegato e non la posizione d'arrivo, perciò pensa a tenere schiacciato l'acceleratore, o meglio a tenere premuto il relativo tasto! Non ti sarà così facile anzi, noi scommettiamo che alla terza curva ti troverai fuori pista, perché è davvero micidiale, se non viene affrontata in piena frenata è impossibile rimanere in sella alla moto; non dovrai accelerare prima di averla terminata, altrimenti uscirai di nuovo. È veramente terribile, ma ci prenderai la mano! Terminato il caricamento dovrai premere immediatamente enter appena vedrai lampeggiare qualcosa e comparirà il menù principale: puoi scegliere la tastiera o i cursori mentre non è disponibile l'opzione Kempston, anche perché questo è un gioco dove conta molto la sensibilità che solo i tasti possono assicurare. C'è un'apposita opzione, sensibilità appunto, che può assumere tre gradi: bassa, media o alta. Noi consigliamo quella alta perché la tortuosità delle varie piste è tale da rendere certe curve talmente improvvise che a volte non si fà neanche in tempo a toccare il tasto

che si è già volati. Comunque prova a giocare con i vari gradi e noterai la differenza. Gli attributi possono essere off/on a seconda dei gusti di chi gioca: ma tutti sono a conoscenza dell'eterno problema di questi ultimi, perciò questa opzione sembra abbastanza inutile. I tasti sono:
dalla Q alla R = Accelera
dalla A alla F = Freni (non si usano mai!)
O = sinistra P = destra
dalla X alla M = Turbo

Occhio a non usare troppo il turbo in curva perché imprime un'accelerazione molto forte, a volte letale. Vista la difficoltà di arrivare tutti interi al diciottesimo stage, il nostro eroe (Big) ha trovato un numerino che, messo nel punto giusto, blocca il cronometro. In pratica così termini il gioco senza toccare un tasto, ma avrai un tempo altissimo! Noi ti consigliamo di non usarlo, almeno le prime volte, vista la bellezza del gioco; poi ognuno farà come crede. Ovviamente solita domanda all'inizio che prevede la solita risposta, una S o altro. Buona gara e... attento alla polvere che la tua moto alza!

(48K) SUPER BOB



In questa eccellente simulazione del bob, dovrai guidare il velocissimo mezzo sulle sei più famose piste del mondo, partendo da quella di Cervinia. Ma andiamo con ordine: terminato il caricamento premi enter due volte e arriverai al menu principale, molto nutrito di opzioni che esamineremo una per una. Innanzitutto, per la selezione devi usare i tasti 6 e 7, rispettivamente basso e alto, e l'opzione scelta passerà in bright: spazio per confermarla. La prima è GARA che, a sua volta, ha numerose scelte possibili: alcune sono facilmente interpretabili mentre altre hanno bisogno di una spiegazione. Ci sono tre modi di gioco: SINGOLO, dove puoi scegliere una delle sei piste e gareggiare da solo; STAGIONE, dove devi gareggiare su tutti e sei i tracciati il cui ordine è strettamente deciso dalla Federazione; OLIMPIC, che sta per olimpiadi invernali: in questo caso gareggerai per la medaglia d'oro che ti laureerebbe campione assoluto mondiale, ma non potrai accedere a questo tipo di gara se prima non avrai comperato un bob della classe olimpica (ti spiegheremo poi). Ricorda fin d'ora che le opzioni di colore scuro non sono selezionabili (difatti guarda olimpic) al momento. Puoi fare pratica e salvare l'attuale situazione per riprenderla più tardi, così come puoi cominciare da capo con AZZERA. Per uscire dai vari sottomenù vai sempre su ESCI e premi il solito spazio. Con GIOCATORI puoi selezionare la nazione per la quale gareggi e se farlo con 1 o 2 giocatori. PISTE ti dà la possibilità di scegliere un tracciato tra i sei disponibili, oltre che di vedere la relativa mappa ed i record attuali. Se hai scelto l'opzione STAGIONE non potrai scegliere qui le varie piste, perciò non inveire!

TEMPO ti informerà sulle condizioni atmosferiche, sulla temperatura dell'aria (AIR TEMP) e del ghiaccio (ICE TEMP) che è fondamentale per la scelta del TIPO DI BOB (opzione successiva). Ce ne sono 4 e si riferiscono ai vari tipi di lamine, che dovrai scegliere a seconda della temperatura del ghiaccio. In linea di massima, più la lamina è curva e più aderisce alla pista, ma questa è solo teoria: sarà l'esperienza a farti notare la differenza. Te ne accorgerai molto facilmente se userai sempre il primo tipo, settato per default; dopo le prime gare, cambiando le condizioni atmosferiche vedrai cambiare anche la maneggevolezza del bob. L'opzione SUPERBOB serve per acquistare uno dei quattro modelli disponibili: il primo è l'unico che ti puoi permettere dato che inizialmente hai soltanto 12 milioni (devi aggiungere 3 zeri alle cifre del gioco!) perciò non hai scelta. Man mano che vincerai le gare, gli sponsor ti daranno molti soldi e riuscirai ad acquistare anche il bob più costoso, l'olimpico, senza il quale non potresti partecipare alle olimpiadi. Per accumulare la quantità sufficiente di soldi dovrai piazzarti entro i primi tre della classifica generale, usando l'opzione STAGIONE. Se scegli ESPERTO gareggierai con il bob a 4 e non a 2, che richiede una maggiore esperienza. Infine, la opzione SOLDI ti mette al corrente della tua situazione economica e ti permette di provare la rincorsa (CORSA) usando i tasti alto e basso (6 e 7) oppure il joystick, o di cambiare l'equipaggiamento del tuo team. Abbiamo esaminato tutte le opzioni ma non ti abbiamo ancora detto come si fa per partire: semplice, premendo ENTER in qualsiasi punto del menu. Vedrai apparire una scritta scorrevole (PRONTI) in rosso e dopo un po' un bel OK in verde. È inutile che ti affanni a partire perché il tempo viene preso dopo aver passato la linea nera di partenza. Dovrai premere il più velocemente possibile, ma soprattutto in maniera molto sincronizzata, i tasti alto e basso e schiacciare il fuoco (per saltare dentro al bob) appena sei sulla linea.

I tasti sono i cursori, ovvero:

6 = basso 5 = sinistra
7 = alto 0 = fuoco
8 = destra

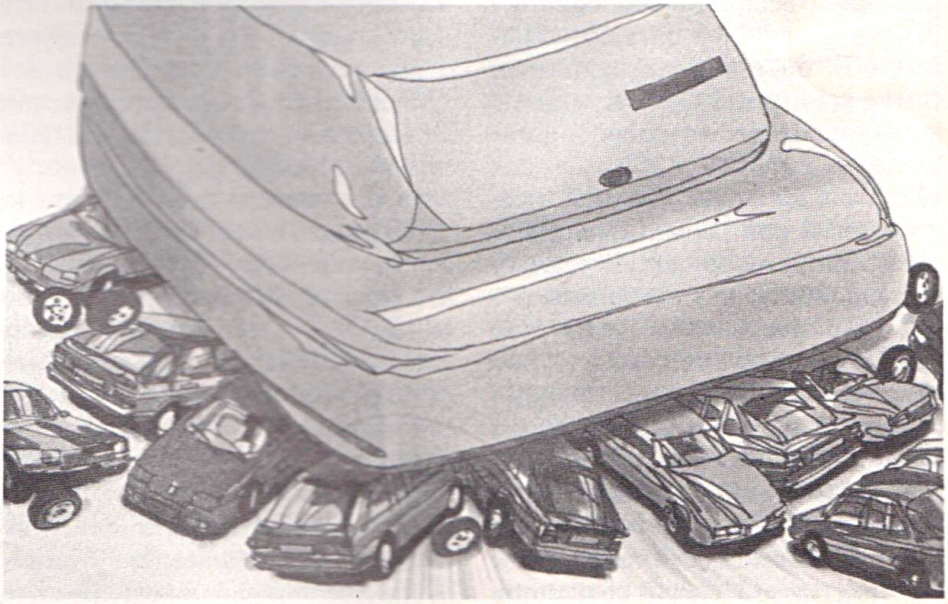
Puoi selezionare anche il joystick con l'opzione CONTROL del menu GARA. Se non entri nel bob prima della partenza verrai squalificato così come se usi il freno (che è sempre il fuoco o lo spazio) durante la gara: il freno infatti serve soltanto DOPO aver passato il traguardo segnalato dalla bandiera a scacchi, per evitare di finire contro le balle di paglia. Ci sono tre o quattro INTERtempi lungo la pista, che ti verranno segnalati dall'apposito cronometro che lampeggerà. Per raggiungere la massima velocità dovrai scegliere le traiettorie più veloci, cercando di non prendere le curve troppo "alte" altrimenti ti ribalterai. Una buona spinta iniziale è fondamentale (devi uscire a circa 47 kmh) almeno quanto una guida pulita: difatti, ogni volta che toccherai il bordo rallenterai di molto la tua velocità con ovvie conseguenze. Noi abbiamo raggiunto la velocità di 117 kmh dopo ore e ore di gioco... Sai tutto per diventare un ottimo pilota di bob, perciò occhio al ghiaccio e via a tutta velocità!

GRAN PREMIO

(48K)

Appassionante questo duello di formula uno, quello che ci vuole per scaricarsi un po'. Ci sono molti circuiti da provare e non è per niente facile battere il computer o un tuo amico. Si può giocare in due, ma anche in questo caso il caro amico Spectrum inserirà la sua macchina tra le vostre e ti assicuriamo che, come pilota, è affatto male! Le prime volte, finché non riesci a capire qualche trucchetto e non hai ancora confidenza con i primi tracciati, la macchina del computer passerà inesorabilmente per prima il traguardo e, quando arriverai tu buon ultimo, ti dirà con il suo perfetto inglese "Car one is out!" che, in parole povere, vuol dire che sei stato eliminato e non puoi gareggiare sulle altre piste. Per cambiare tracciato devi assolutamente arrivare prima di lui dopo i 3 giri regolamentari; ti accorgerai di aver terminato la gara dalla presenza della consueta bandiera a scacchi. Appena il caricamento dello screen è terminato, premi Caps Shift + E per ridefinire i tasti: ti sarà chiesto se uno dei due giocatori usa il joystik Kempston oppure no, nel qual caso dovrai ridefinire anche i suoi tasti (mettili a caso se non ti interessa). Dovrai quindi premere 1 o 2 a seconda che si tratti di un solo giocatore o di due. Comparirà ora il semaforo con la sua luce rossa, che diventerà gialla ed infine verde, colore quest'ultimo che sagnala l'inizio della gara. Il passaggio dei vari colori sarà caratterizzato dal classico three, two, one go! (3,2,1 via per chi proprio non lo sapesse...) sia scritto che parlato (è molto loquace, lo Spectrum, in questo gioco).

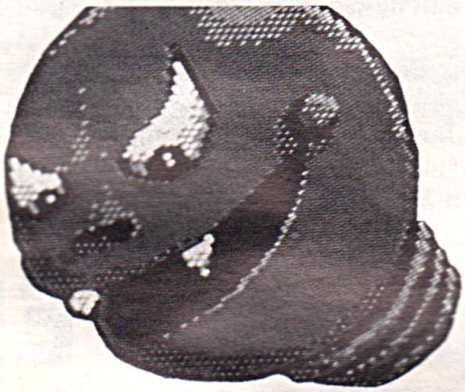
Dopo le prime tre o quattro corse disastrose capirai qual è il modo migliore di affrontare le curve e ti accorgerai che le difficoltà maggiori si incontrano nei tunnel, dove non è più possibile vedere la propria macchina e, se si entra nel modo sbagliato, si rischia di rimanere incastrati sotto la galleria e di perdere la gara. Fai quindi molta attenzione a tutti i sottopassaggi e cerca di entrarci con la macchina parallela ai bordi della pista: ti sarà molto più facile uscirne. Ci sono molti oggetti lungo la pista: cerca di raccoglierli perché ti saranno utili in quanto la tua auto avrà bisogno di essere riparata (cacciavite) o che il serbatoio sia a secco (caraffa) e così via. Occhio alle macchie d'olio, rendono incontrollabile il veicolo e quando si trovano all'ingresso delle gallerie, sono davvero un bel guaio! Prova a doppiare la macchina del computer: noi ci siamo riusciti, anche se una sola volta e sul primo tracciato... ■



BREAK BRICK

(48K)

Ancora una volta il protagonista di questo game è un muro: così non poteva certamente mancare la solita pallina rompiscatole, pardon, rompimuro. Quindi tu, armato della tua tremenda sfera, dovrai distruggere tutti i mattoni che formano il muro. Non è assolutamente il solito gioco (del quale abbiamo già pubblicato un paio di versioni) perché la situazione e la vista dei quadri sono totalmente differenti, con il tutto visto dall'alto, più una bella grafica in tre dimensioni. In sostanza, però, lo scopo del gioco è il solito, anche se ci sono le dovute varianti: oltre che muovere l'instancabile mazzetta su e giù per il quadro, hai a disposizione 10 missili che distruggono tutto quello che incontrano. Ci sono tantissimi tipi di mattoni, perciò ti consigliamo di leggere le istruzioni contenute nel gioco e di ricordarti come si distruggono: alcuni vanno colpiti da dietro, altri solo con i missili e così via. Data l'effettiva difficoltà, il buon Big ha



provveduto a trovare anche per questo gioco i numerini magici (come qualcuno chiama le fantomatiche pokes), con la solita procedura per avvalersene: questa volta però, oltre che le vite infinite, ci sono anche i missili. Terminato il caricamento compariranno alcune opzioni ed una freccia, che puoi muovere con i seguenti tasti:

A = su
Z = giù
Spazio = conferma

Ti consigliamo di premere subito spazio e leggere le istruzioni. I tasti puoi ridefinirli; per default essi sono:

O = sinistra
P = destra
Caps Shift = fuoco

Qualche consiglio pratico per il gioco vero e proprio: quando la pallina cade dall'alto, se non muovi la tua mazzetta puoi anche sognartelo di colpire! Attento però, non prende sempre la stessa direzione, perciò dovrai stare sempre in guardia. Le prime volte rischierai di perdere molte vite causa questo giochetto iniziale; la cosa migliore da fare per distruggere il muro in breve tempo è quella di aprire una breccia e di farci entrare subito la pallina in modo che quest'ultima si troverà chiusa tra il fondo del quadro ed il muro stesso. Eliminerai così quasi tutti i mattoncini rischiando pochissimo e passerai al quadro successivo. Piccolo avvertimento: dal secondo quadro in poi ci sono alcuni mostri che ti verranno subito addosso: se per caso ti toccano, la tua partita finisce lì, vite infinite o no!

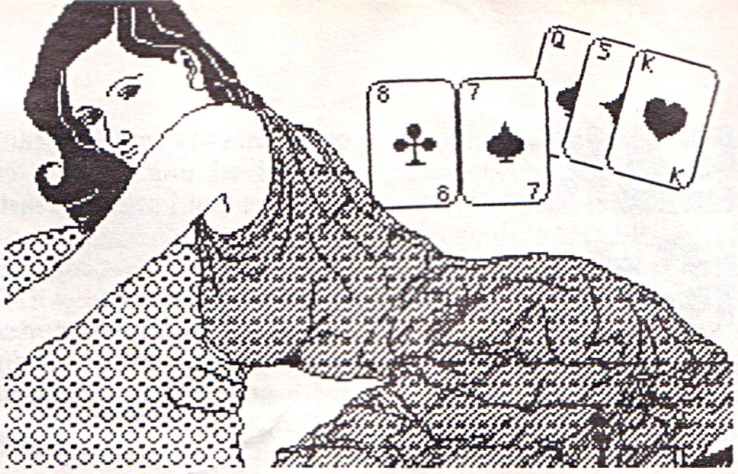
CASINO MONIQUE

(48K)

di M. Parisse

Un bellissimo giochino veramente (ehm!) sexy ambientato in una sala da gioco clandestina parigina. Appena entrato la padrona ti darà il benvenuto cercando di farti arrossire d'imbarazzo in tutte le maniere, ovviamente usando soltanto le parole (cosa credevi, eh?). Vista la tua potenza fisica ti sfiderà in un entusiasmante black jack mettendo in palio tutto quello che ha... addosso in quel momento! Naturalmente anche tu dovrai fare altrettanto, nel vano tentativo di spogliarla e di possederla. La signorina Monique ti informerà per toglierle quale indumento si sta giocando e ti chiederà di inserire la puntata per quella mano: partendo da una base iniziale di 10 dollari puoi incrementare di 10 in dieci fino ad un massimo di 100. Puoi far questo usando i tasti 6 e 7, rispet-

```
3025>LET a$=a$+("IL MIO VESTITO"
AND c=VAL "1")+("LE MIE CALZE"AN
D c=VAL "2")+("IL MIO CORPETTO"A
ND c=VAL "3")+("I MIEI BOXER"AND
 c=VAL "4")+("POSSEDERMI"AND c=V
AL "5")
```



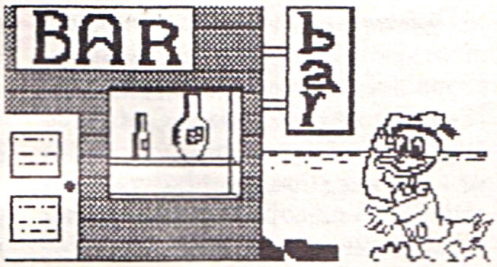
tivamente per decrementare ed incrementare il piatto, premendo poi lo 0 per la conferma della giocata. A questo punto scompare l'immagine della bella Monique e si passa al tavolo verde diviso in due zone, la tua e quella della padrona di casa: noterai le pile di fiches che stanno ad indicare la tua disponibilità finanziaria dopo quella puntata. Quindi il computer, che fà le veci del croupier, distribuisce due carte ad ognuno dei giocatori e controlla immediatamente se c'è stato un Black Jack, nel qual caso nomina subito il vincitore. Dopo aver calcolato il tuo punteggio, ti chiede se vuoi un'altra carta oppure no: dovrai premere A per un'altra carta e P per passare. Per chi non ricordasse le regole del Black Jack, una rapida rinfrescatina: vince la mano chi si avvicina di più a 21 o totalizza 21 punti. Le carte sono quelle caratteristiche del ramino, dove tutte le figure valgono 10 punti; se il punteggio delle due carte iniziali non ti soddisfa puoi chiederne soltanto un'altra e se sballerai, se superi cioè 21, la mano sarà vinta automaticamente da Monique. Per spogliare la bella padrona devi ridurla sul lastrico ogni volta, vincendole tutte le fiches. Attento perché potrebbe capitare anche il contrario, nel qual caso sarai tu a doverti spogliare di fronte... al tuo Spectrum!

Ti diciamo subito che le schermate sono 5 e sono facilmente rintracciabili se si va a curiosare nel basic: non ti diciamo come si fá perché non sarebbe giusto nei confronti di Monique, ti pare? Se proprio la vuoi vedere devi vincerla!

Il listatino che alleghiamo, apparentemente privo di significato, in realtà...

PAPERINO E LA PARTITA

(48K) di L. Boscolo

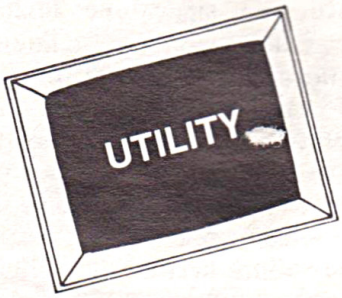


Il simpaticissimo sfortunato personaggio di W. Disney è il protagonista di questa altrettanto simpatica avventura, che è leggermente diversa da tutte le altre pubblicate precedentemente. Difatti, anche se questa conserva la struttura tipica del genere, è priva della parte che si occupa dell'input delle frasi (molto noiosa, a detta dell'autore); al suo posto vi è una lista di possibili azioni, che normalmente sono due per ogni situazione. Ecco la trama: Paperino è uno scatenatissimo tifoso del Paperinia (la squadra della sua città) che proprio oggi dovrà incontrare, in un infuocato derby, la squadra della città vicina, l'Anatrese. Naturalmente sarebbe un sacrilegio se proprio Paperino, che è anche capo degli ultras-Paperinia, dovesse mancare al sospirato match; quindi tu dovrai far di tutto per farlo arrivare sano e salvo alla partita. Non ti possiamo certo dire a quali pericoli andrai incontro, perché ti avremmo rivelato la soluzione. Inizialmente Paperino si trova in ufficio dove ha appena terminato di lavorare (avete mai visto il vero Paperino che lavora?!): da qui parte l'avventura che dovrai portare e termine nel modo migliore, che è poi anche l'unico. Le situazioni possibili sono 25, tutte molto simpatiche: in linea teorica le prime scelte non condizionano l'esito finale, ma guardando la soluzione non possiamo impedirci di ridere! In ogni schermata ci sarà una piccola descrizione della situazione che, dopo essere stata letta (da te ovviamente), sarà cancellata (devi premere un tasto qualsiasi) e ti saranno mostrate le scelte possibili: queste consistono in due azioni che Paperino potrà fare, una delle quali sarà evidenziata dal lampeggio. Premendo un tasto qualsiasi si cambierà l'azione

```
31700 33 100 2 ....ld hl,612
31703 229 .........push hl
31704 17 2 0 ......ld de,2
31707 205 181 3 ...call 949
31710 225 .........pop hl
31711 17 250 255 ..ld de,65530
31714 25 ..........add hl,de
31715 124 .........ld a,h
31716 60 ..........inc a
31717 32 240 ......jr nz,31703
31719 201 .........ret
31720 33 100 2 ....ld hl,612
```

lampeggiante, premendo space si confermerà quella evidenziata. L'unica eccezione è costituita dai tasti X e C che servono per fare una copia su carta della schermata. L'avventura non è molto difficile da risolvere se si tiene conto che i vari personaggi presenti hanno caratteri differenti: Paperone ad esempio è noto come tirchione impunito e anche un po' cattivello; Paperina è l'eterna fidanzata di Paperino, permalosa e chiacchere-

rona; Qui, Quo e Qua sono i tre nipotini furbissimi e dispettosi. Il programma è scritto in basic con l'aggiunta di qualche routine per la gestione delle schermate compattate e dei suoni. Queste ultime iniziano alla locazione decimale 31700 e 31720 e fanno uso della solita chiamata in rom, la 949, che accetta come parametri i registri hl e de. Se a qualcuno piacciono i due sibili che si sentono durante il gioco, ora sa dove andarli a prendere. Se vuoi vedere tutte le situazioni di gioco, esse si trovano dalla linea 1000 in poi con step di 100 linee (cioè 1100, 1200 etc).



ARCHIVIO & LISTA PROGRAMMI (48K)

di G. Lopes Pegna

Diciamo innanzitutto che sono sì due programmi ma, come avverte lo stesso autore, sono molto imparentati, nel senso che il secondo è costruito sulla stessa base del primo anche se sono state sostituite alcune routine, di inserimento e correzione dei records, con quelle di stampa. Il titolo stesso dei due programmi dovrebbe essere sufficientemente esplicito: si tratta di un valido archivio per catalogare espressamente tutti i programmi del tuo Spectrum, considerando vari parametri che vedremo poi. Ricorda fin d'ora che il file elaborato dall'archivio è perfettamente leggibile dalla lista, che è stata creata proprio per questo; quindi, dopo l'archivio, troverai un altro file che si chiamerà proprio FILE e che è un dimostrativo fatto dall'autore. Per caricarlo non dovrai far altro che scegliere l'opzione 3 del menu principale: se hai fermato il registratore un po' in ritardo, riportalo leggermente indietro. Le opzioni del menù sono molto chiare: ricorda soltanto che, se vuoi creare un nuovo archivio, la prima cosa che devi fare è inizializzarlo, dopo di che puoi cominciare ad inserire i tuoi titoli. Il programma è ben protetto contro azioni "malandrine" e ti chiede se vuoi inizializzare un nuovo archivio avvertendoti che ne hai già

```
1   3D TANK DUEL
2   ANALIZZATORE DI SPETTRO
3   ANIMALS
4   ANT ATTACK
5   ARANCIO
6   ARROWMAC
7   ATOMIC
8   AVVENTURA GIALLA
9   AZZURRA
10  BACKGAMMON
11  BALACLAVA
12  BETA BASE
13  BILLY THE KID
14  BIORITMI
15  BMW 1000
16  BMX SIMULATOR
17  BOINGS!
18  BOLLE DI SAPONE
19  BOULDER DASH II
20  CACCIA AL SOTTOMARINO
```

uno in memoria.

La struttura del database è molto flessibile, visto che puoi considerare i programmi appartenenti ad una raccolta e quindi tutti memorizzati su di una sola cassetta, oppure li puoi considerare singolarmente. Quando dovrai inserire qualcosa di nuovo ti verrà chiesto se stai catalogando una cassetta intera oppure no; comunque, le domande poste dal programma sono molto chiare, perciò non incontrerai difficoltà. Molto utile la funzione FILE MONITOR presente nel menu principale, che ti rivela quanti bytes hai occupato, quanti ne hai ancora a disposizione e così via.

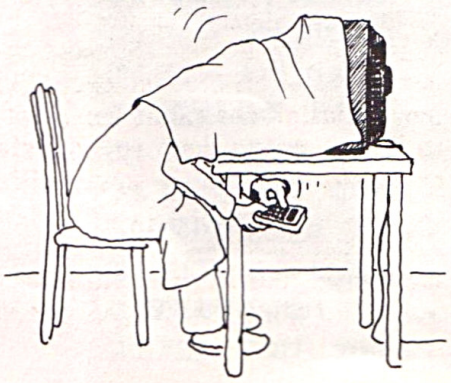
L'altro programma, LISTA, serve a stampare (con stampanti dedicate allo Spectrum) una lista del software e, grazie alla "posteriorità", può fornire aggiornamenti a liste precedentemente stampate limitando la ricerca alle acquisizioni posteriori ad una certa data. La stampa avviene con caratteri ridotti, in modo che la lista non occupi troppo spazio. Anche in

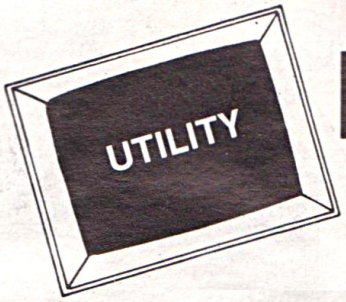
```
65070 205 174 255 .call 65454
65073 1 0 0 .......ld bc,0
65076 42 199 255 ..ld hl,(65479)
65079 197 .........push bc
65080 229 .........push hl
65081 205 15 255 ..call 65295
65084 225 .........pop hl
65085 193 .........pop bc
65086 58 214 255 ..ld a,(65494)
65089 254 1 .......cp 1
65091 32 17 .......jr nz,65110
65093 3 ...........inc bc
```

questo programma le opzioni sono facilmente comprensibili essendo praticamente più o meno le stesse dell'altro, mentre la cosa fondamentale che cambia è l'opzione LISTA, che è il cuore del programma. L'opzione 0 e la 6 servono per uscire dalla subroutine: la prima riporta alla visualizzazione dei records, mentre la seconda serve per inserire una nuova ricerca. La quinta opzione serve a far avanzare il foglio della stampante di una riga (del tutto inutile per chi possiede stampanti con l'on/off line e line/form feed, ma perfetta per chi ha le varie printer dedicate). Con l'opzione 4 puoi stampare delle righe di commento centrate ed anche ingrandite. Ovviamente le principali opzioni sono la 1 e la 2, ovvero LISTA NORMALE e LISTA A SCELTA: le liste vengono stampate con pagine formate da due colonne allineate. Una pagina può avere una lunghezza qualsiasi, anche più di 22 linee, nel qual caso sul monitor verrà visualizzata a pezzi. Con la lista a scelta puoi definire il numero di righe per pagine e ti viene mostrata una tabella con la corrispondenza tra numero di righe e pagine, mentre con la lista normale non devi fare nessun calcolo e le pagine prendono automaticamente il numero 22 come numero di linee, proprio come lo screen dello Spectrum, per cui quello che vedi sul monitor sarà il risultato della stampa.

Per i soliti curiosoni del linguaggio macchina, le routine più interessanti si trovano all'indirizzo decimale 36760, stampa a caratteri ridotti (in pratica 64 colonne); inserisci in W$ il numero del programma da stampare, che viene anche utilizzato per chiamare la routine 65070 per la ricerca.

All'indirizzo 36600 c'è la stampa dei caratteri a doppia altezza e richiede il testo nella variabile W$.





NEW BEEP

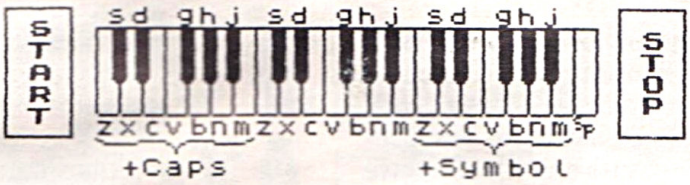
(48K)

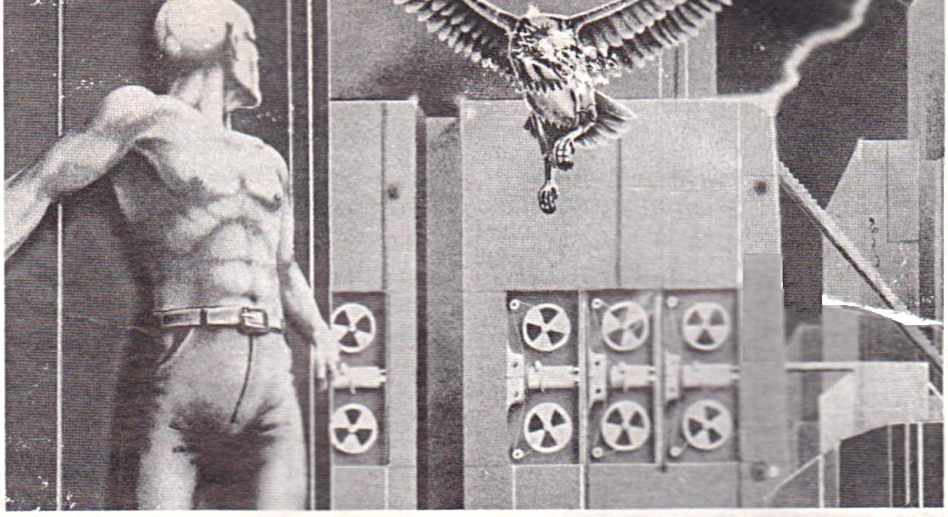
di S. Beorchia

Genera due nuovi tipi di suono, uno dei quali somiglia un po' a quello delle cornamuse, mentre l'altro ricorda quello di alcuni video-giochi commerciali. Il programma è molto semplice da usare e permette di memorizzare, e successivamente riascoltare, salvando l'apposita routine, le note inserite in precedenza.

Per prima cosa ti verrà chiesta la locazione della datoteca (!) delle note (cioè l'indirizzo dove memorizzare le note, es: 40000) e successivamente dove memorizzare la routine di generazione delle note contenute in quella datoteca (es: 50000). Inseriti questi due valori, comparirà lo screen di lavoro, con un cursore lampeggiante sotto la finestra accanto la scritta START. Puoi ascoltare la musica già contenuta nel programma spostando il cursore sotto il PLAY (con i tasti 8 e 9) e premere lo 0. Con load puoi caricare una melodia precedentemente salvata; alla fine di questa operazione compariranno sullo schermo il nome del programma, la locazione iniziale e la lunghezza della melodia, ciò perché questi dati dovranno essere inseriti per poter ascoltare la musica. Se ad esempio sullo schermo compare: MELODIA CODE 40000,24 una volta caricata dovrai digitare 40000 <enter> 24 <enter>. Poni il cursore sotto la D e premi 0: apparirà la scritta Musica 2, mentre Musica 1 è la melodia contenuta nel programma: ora, con l'istruzione PLAY puoi ascoltare la melodia caricata da nastro e con MODE puoi cambiare il tipo di suono. L'istruzione BS serve per tornare alla situazione iniziale, ovvero è una pseudo-cancellazione della musica 2, in quanto devi ridefinire la posizione delle note e della routine. Per programmare una propria melodia devi porre il cursore su START e premere 0. Ora puoi suonare seguendo le istruzioni scritte sullo schermo: da 'Z' a 'M' per l'ottava più bassa, da 'z' a 'm' per la seconda ottava e da ':' a 'space' per l'ottava più alta. Anche durante la programmazione il cursore ha la sua funzione: con essa puoi cambiare la lunghezza di ogni nota (inizialmente sono semibrevi) e con BS puoi cancellare l'ultima nota. Con D puoi variare la durata in secondi della semibreve e, di conseguenza, di tutte le altre note (in principio la semibreve dura un secondo). Quando hai terminato la programmazione vai su STOP e premi 0; ora potrai riascoltare la melodia appena programmata ponendo il cursore su D, definire quindi la musica 2 e dare l'istruzione PLAY. Ovviamente puoi registrare su nastro la melodia con il classico SAVE e ti verrà chiesto il nome da dare al file. Quindi ti verrà posta una domanda: "Musica in continuazione ?"; significa che se risponderai S il computer riprenderà a suonare la melodia una volta finita finché non premerai enter. Per uscire dal programma in maniera non drastica, poni il cursore su QUIT e premi 0.

Se sei un curiosone del linguaggio macchina, vai a 65000!





SPECCHI

(48K)

Non ci sono eroi o pianeti da salvare, né tantomeno astronavi galattiche. Ti trovi all'interno di un laboratorio dove un'equipe di scienziati ha messo a punto un nuovo tipo di laser. Come sai, il laser è un sottilissimo raggio di luce che può essere usato in vari modi, pacifici e non. In questo caso il suo impiego è decisamente bellico anche se nessuno sembra saperlo, perfino il responsabile della ricerca non è a conoscenza degli scopi reali del lavoro. Tu sei uno dei tecnici addetti alla manovra del laser durante i numerosi test che si svolgono nella base, e proprio durante una di queste prove ti rendi conto che quel tipo di laser, una volta sviluppato, potrebbe essere un'arma micidiale. Decidi così di rompere le uova nel paniere a questi ricercatori un po' bellicosi...

Terminato il caricamento, per iniziare a giocare premi enter e ti apparirà il menù principale. Puoi subito vedere di cosa si tratta premendo 5, che corrisponde appunto al demo, oppure iniziare direttamente dopo aver scelto il tipo di controlli. L'opzione Protek-Agf corrisponde ai tasti cursori, cioè 5,6,7,8 e 0 per il fuoco. Ti consigliamo di scegliere l'opzione di Pratica per le prime volte, altrimenti la tua missione non avrà un gran successo.

I tasti già selezionati sono:

Q = su K = sinistra
A = giù L = destra
SPAZIO = fuoco
G ed U per interrompere il gioco.

Appena premuto il 7 (o il 6) il gioco avrà inizio e una scritta lampeggiante ti avvertirà che il tuo laser si sta caricando. La disposizione dei vari quadri è casuale anche se rispettano tutti uno stesso schema che varia di livello in livello. Comunque, normalmente, nel primo troverai un primo generatore in basso a sinistra ed un altro in basso a destra, circondati da sfere acuminate che non sono altro che mine. Il tuo compito è quello di "guidare" il raggio laser che proviene dal primo generatore fino al secondo: così facendo il laser si disintegrerà. Per far questo hai a disposizione tutta una serie di specchi ed apparecchi simili che rifletteranno o polarizzeranno il tuo raggio a seconda dell'angolo di incidenza. Per ruotare i vari specchi devi portarti sopra di essi con il quadratino in reverse (che muovi con i tasti scelti o con il joystick) e, tenendo premuto il fuoco, vedrai lo specchio cambiare angolazione a seconda delle direzioni. Oltre che gli specchi, che sono i più importanti, troverai (e sono indispensabili, poi ti spiegheremo perché) dei quadratini: alcuni hanno, all'interno, delle linee oblique che ruotano in continuazione: se punterai il raggio contro di essi, il laser passerà soltanto quando si troverà parallelo alle linee ruotanti. Gli altri quadratini (sempre azzurri, per chi ha il monitor a colori), quelli che hanno all'interno una sorta di sfera, sono dei transporter, nel senso che, se il raggio entra con una certa angolazione in uno di questi, esce magicamente dall'altro con la stessa angolazione! In realtà è molto più difficile spiegare a parole come funzionano i vari sistemi di riflessione che non giocarci. Devi stare molto attento a non colpire le mine; se capiterà, verrai avvertito da un primo messaggio e, se indugi troppo, da un secondo messaggio molto simpatico (BOOM BOOM!). Inoltre, il laser non può riflettersi su se stesso perché il generatore si surriscalderebbe troppo: anche in questo caso il sistema ti avvertirà con una scritta (TROPPO!) e vedrai salire il livello del CARICO (in basso a sinistra, dove sono anche le altre indicazioni); se raggiunge il livello critico, segnalato dal rosso, addio!

Noterai che il secondo generato-

re è "protetto" da una mina che ti impedisce di raggiungerlo con il raggio, dato che quelle mine non le puoi distruggere. L'unico modo per aprirti la strada è quello di disintegrare TUTTE le mine rotonde, cosa non troppo difficile poiché alla sola vista del raggio queste spariscono. Quando avrai tolto anche l'ultima, la mina che ti ostruiva il passo scoppierà e tu potrai concludere la tua missione e passare allo schermo successivo. Ti diciamo subito che già nel secondo quadro le cose si complicano perché arrivano dei simpatici mostriciattoli che vanno a cambiare l'angolazione degli specchi già preparati da te... Il nostro Big uscito dal letargo ha preparato la solita domandina a fine caricamento: se vuoi le vite infinite non dovrai far altro che rispondere con una S.

DAMA 3D

(48K)

Versione bellissima del famoso gioco da tavolo, anzi da scacchiera: la dama. Ogni tanto, tra una sparatoria ed un'altra, tra una corsa e l'altra, ci vuole un po' di relax e la dama ci sembra perfetta. Quando il programma sarà completamente caricato dovrai soltanto fermare il nastro: il gioco partirà da solo, senza bisogno di premere nessun tasto. Apparirà il menù principale, al centro del quale vedrai un cursore a forma di mirino che puoi spostare con i seguenti tasti:

Q = su O = sinistra
A = giù P = destra
SPAZIO = fuoco

Puoi scegliere se giocare contro il computer oppure contro un tuo amico: per farlo devi spostare il mirino nella casella dei relativi giocatori e premere lo spazio. Quando avrai la situazione desiderata, potrai modificare il grado di difficoltà (al centro) con la stessa procedura: una volta centrata la finestra, premendo il fuoco cambierai in continuazione livello di gioco. Puoi modificare anche i controlli portandoti su quello che ti interessa e premere il solito fuoco. Quindi vai su PLAY e premi fuoco per iniziare la partita. Ti sarà mostrata la scacchiera in tre dimensioni, con il tuo antagonista molto pensieroso di fronte. A sinistra e a destra ci sono delle finestre molto interessanti:

MOVE: indica il numero di mosse fatte fino a quel punto.

Le due frecce: portandoti sopra quella in bright (cioè quella puntata verso l'alto) ti sarà fatta rivedere l'ultima mossa; se premerai di nuovo andrai ancora a ritroso e così via. Per andare avanti con le mosse dei posizionarti sull'altra freccia e premere fuoco. In ogni caso compariranno delle vignette che ti metteranno al corrente di quello che stai facendo.

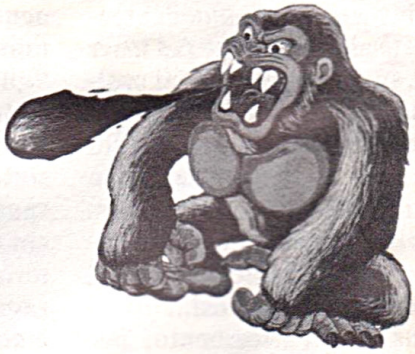
La R posta sotto le due frecce serve per far fare al computer la propria mossa: se sei in difficoltà o se ti fidi più dello Spectrum che della tua capacità di ragionare, allora userai molto spesso questa opzione!

Sulla destra è indicato il livello di gioco (LEVEL) che puoi modificare anche durante la partita semplicemente portandotici sopra e premendo fuoco. Infine la Q serve per interrompere la partita e tornare al menù.

Per muovere le pedine dovrai portare il cursore sopra quella che vuoi usare in quel momento, premere fuoco, spostarti sulla casella di destinazione e premere fuoco due volte. Ricordati che nella dama sei obbligato a mangiare perciò, se il computer rifiutasse una tua mossa che ti sembra corretta, controlla se devi mangiare qualche pedina prima di inveire contro il programma! Se devi fare una presa multipla, posiziona il cursore su tutte le caselle intermedie premendo fuoco una sola volta. Ricorda che l'attesa, nei livelli superiori al terzo, diventa incredibile, ma che ai livelli inferiori è molto facile battere lo Spectrum.

(48K)

VIOLENZA



Protagonisti di questo gioco sono dei simpatici ma molto violenti gorilla tipo King Kong. La storia: mentre fanno la spesa in un supermarket, tre giovani clienti si lasciano tentare dalle parole di una affascinante ragazza, di nome Folia, che fà assaggiare gratuitamente alcuni nuovi prodotti alimentari, pubblicizzati come rivoluzionari. Questi nuovi ritrovati della scienza alimentare avrebbero un altissimo potere nutritivo e nello stesso tempo toglierebbero lo stimolo della fame per una giornata intera. I tre, lì per lì, sembrano soddisfatti di quell'assaggio ma poco dopo iniziano ad avere i primi sintomi di nausea, vomito ed indigestione in genere: usciti di corsa dal supermarket si trasformano, sotto gli occhi esterefatti della gente, in tre giganteschi gorilla tremendamente affamati (che prendono a gironzolare per la città distruggendo tutto quello che incontrano alla disperata ricerca di qualcosa da mangiare. I tre gorilla del gioco saranno ovviamente manovrati da te e da due tuoi amici, oppure dal computer. Appena termina il caricamento devi attendere una manciata di secondi che il programma metta a posto le sue variabili, quindi ti apparirà il menu principale. Se non toccherai niente per un po', ti saranno mostrati i vari quadri ma, non appena schiaccerai enter, tornerai al menu.

Premendo C puoi ridefinire i controlli di tutti e tre i gorilla, che si chiamano Bigge, Folly e Pippo: il programma ti chiederà di volta in volta di scegliere il tipo di con-

trollo per quel tal gorilla.

Se vuoi giocare da solo, scegli, ovviamente, il primo con il relativo joystick o tasto da tastiera (nel qual caso dovrai ridefinire i tasti) mentre lascerai che sia il computer a guidare gli altri due (opzione C = computer controllato). Quindi puoi iniziare a giocare premendo la s. In alto vedrai tre barre orizzontali che rappresentano l'energia dei rispettivi gorilla; quando una delle barre arriva a zero, il relativo gorilla tornerà ad essere un uomo e fuggirà.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere tutti i palazzi dei vari quadri, cercando di evitare gli elicotteri che volteggiano in continuazione e gli oggetti che vengono lanciati dalle finestre. Per demolire gli edifici devi attaccarti alla parete e colpirla con i pugni: puoi dare colpi sia verso l'alto sia verso il basso, a seconda della combinazione dei tasti premuti. È molto semplice capire il meccanismo, e comunque puoi guardare come fanno i tuoi colleghi guidati dal computer. Ricorda che se giochi insieme a qualche amico, puoi ricevere pugni anche dal suo gorilla, e che glieli puoi restituire! Ma non è certo questo lo spirito del gioco, poiché la tua mira deve essere sempre rivolta agli edifici. Quando avrai (anzi avrete) distrutto tutti i palazzi, passerai al quadro successivo e così via. Di quadri ce ne sono una cinquantina, perciò prima di iniziare a giocare a VIOLENZA ti conviene farti un panino...

IL CORRIERE

(48K)

Questa volta sei un simpatico corriere che ha il compito di trasportare della merce. Nel tuo primo viaggio porterai: computers (Spectrum, ovviamente), nastri e dischi. Il tuo compito non è comunque quello di fare il corriere soltanto, ricordati che non lavori per nessuna compagnia, ma per te stesso. All'inizio del gioco apparirà il menù. Scegli i controlli, quindi premi "fire". Vedrai uno screen con, sulla sinistra, le possibili merci che puoi scegliere; a destra c'è l'indicazione delle quantità che hai preso e dei soldi che ti rimangono. Partirai con 200 lire (c'è già la moneta pesante) ed il gioco finisce quando sarai senza soldi.

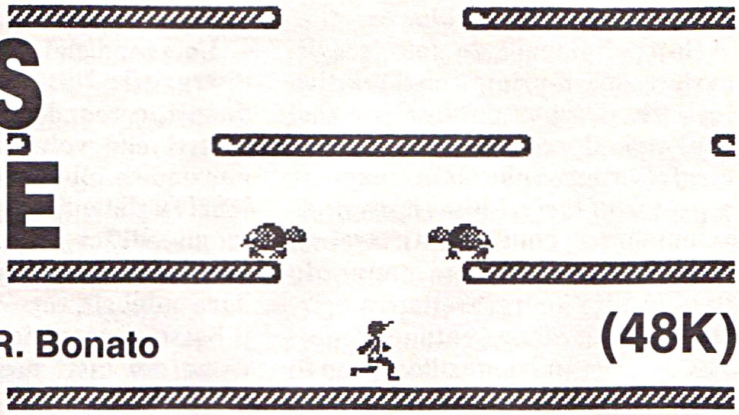
Muovendo il carretto in alto ed in basso selezioni la merce, muovendoti a sinistra la scegli. Quando pensi di avere abbastanza merce da trasportare seleziona "EXIT" e passerai alla fase successiva del gioco. Ora il nostro simpatico corriere salirà sul suo furgone e vedrà scendere dall'alto la merce che ha scelto precedentemente. La parte superiore del furgone si apre e tu devi, spostando il furgone a destra e a sinistra, cercare di prendere "al volo" la merce che cade. Dopo il resoconto della merce che sei riuscito a prendere, passerai in strada per guidare il tuo furgone al negozio che ti comprerà la merce. Sulla sinistra dello schermo vedrai la strada con il tuo furgone, sulla destra una mappa della città. Guardando la mappa, dirigiti verso i vari negozi che offrono prezzi diversi per la merce e fatti un'idea di chi paga meglio. Sulla strada avrai davanti un altro furgone della concorrenza il quale ti butterà addosso di tutto per rovinare il tuo automezzo. Poiché devi pagare le riparazioni al furgone e visto che senza furgone finisce il gioco, cerca di evitare i colpi sferrati dall'avversario. Arrivato ad un negozio, vedrai i danni che hai subito ed i prezzi che il negozio ti paga per la merce, quindi passerai ad uno screen con ascensori e catene trasmittenti. In basso è visualizzato il furgone con il nostro corriere sceso in strada; in alto vedrai una porta, quella dell'ufficio del negozio che ti comprerà la merce. Solo la merce che scarichi dal furgone e che riesci a portare fino alla porta dell'ufficio ti verrà pagata!

Sappi che, oltre che la tua merce, dovrai portare fino sulla soglia del negozio anche quella del negozio stesso, indicata in alto. Posizionati dietro il tuo furgone e premi fire: vedrai una mano che indica la merce. Scegli quella che vuoi portare fino alla porta e la quantità (tasti destra, sinistra e fire). Ecco apparire la merce vicino al corriere che comandi. Studia bene ascensore e rulli che dovrai usare per portare alla porta la merce spingendola con l'omino. All'inizio è molto difficile, ma con un po' di pratica... Se ti capita di perdere qualcosa, torna sul retro del furgone, premi fire e ritenta con altra merce. Quando avrai consegnato tutto, torna sul retro del furgone e premi fire per partire con l'automezzo. Se le tue finanze non saranno sotto zero, ti ritroverai in strada in cerca di un altro negozio con altra merce da scaricare (portarla sempre fino alla porta).

TASTI:
O = sinistra
P = destra
Q = alto
A = basso
ENTER = fire

Non ti stupire se trovi che i nomi dei negozi sono un pochino strani: il gioco è ambientato a Londra!

MIKE'S STRIKE



di S. Dolcetti e R. Bonato

(48K)

Simpatico giochino scritto interamente in linguaggio macchina, perciò, innanzitutto, tanto di cappello al su[illegible] una versione del noto [illegible] gioco da bar "Mario Bros", compatibile con le più diffuse interfacce joystick: Kempston, Sinclair, Agf Protek e naturalmente la tastiera. Esistono anche la pausa, con il tasto space, ed il restart del gioco, ottenibile con caps shift + space.

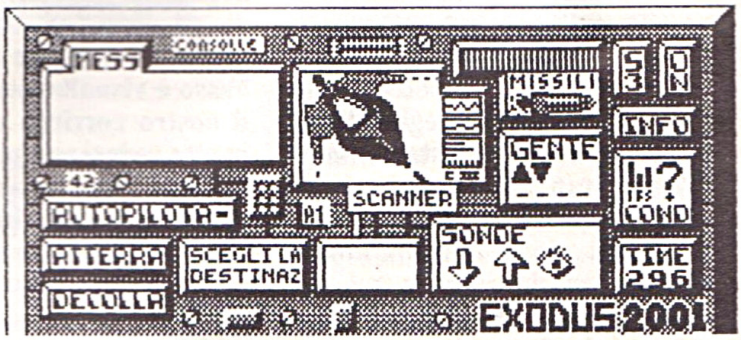
Lo scopo del gioco è molto semplice: devi eliminare tutti gli animali presenti in ciascuno schermo. È affatto facile soprattutto all'inizio, quando non riuscirai neanche a sfiorarne uno senza essere colpito. Per uccidere i vari mostriciattoli puoi soltanto saltarci sopra da un gradino più alto di quello sul quale si trova l'animale, prendendo bene la mira e soprattutto con tempismo, altrimenti non li beccherai mai! Ripetiamo, la cosa non è proprio banale, anche se i mostriciattoli non sono molti, almeno nei primi quadri. Dovrai stare molto attento anche ad una palla rotante che fá la sua apparizione quando il tempo trascorso inizia ad essere eccessivo. Gli animaletti pestiferi cambiano di quadro in quadro, mentre ogni 3 schermi c'è n'è uno il cui unico scopo è quello di raccogliere il maggior numero di monete possibili. Non ti demoralizzare se nelle prime partite non andrai oltre il primo quadro, non è proprio tutta colpa tua...!

Se proverai a disassemblare il programma, ti accorgerai che la prima cosa che esso fá è quella di attivare gli interrupt con la solita procedura, molto complicata per chi non conosce la gestione degli interrupt dello Z80. Cercheremo di spiegarla brevemente esaminando proprio la procedura usata dall'autore come esempio: per attivare una routine di interrupt bisogna "dire" in qualche maniera al processore l'indirizzo di quest'ultima. Si deve caricare nel registro I il byte PIÙ significativo di un indirizzo di ram nel quale dovrà trovarsi, spezzato nei due soliti byte, l'effettivo indirizzo della routine in questione. Molto complicato a parole, ma semplice nella pratica. Esaminiamo la routine che inizia alla locazione decimale 38626: la gestione degli interrupt è all'indirizzo 46764 che viene caricato nell'indirizzo 35583. Precedentemente, nel registro I viene messo il valore 138 che, guarda caso, moltiplicato per 256 ed aggiunto 255 (cosa che fá SEMPRE lo Z80) dá proprio 35583. Questo vuol dire che il processore andrà a leggere nell'indirizzo 35583 e troverà già memorizzato l'indirizzo al quale dovrà saltare durante ogni interrupt, che è appunto 46764. La cosa non è proprio semplicissima, ma vedendo la routine di attivazione tutto apparirà chiaro. Occhio a fare delle eventuali prove, perché la gestione degli interrupt deve seguire regole ben precise, perciò vai a curiosare prima di addentrarti in tentativi che metterebbero in crash lo Spectrum.

2001 EXODUS

(48K)

di S. Reksten



È l'anno 2001 e la Terra sta per essere distrutta da una collisione con la Luna che, in seguito ad una catastrofe spaziale, è uscita dalla sua orbita. Scienziati provenienti da tutto il mondo si sono riuniti per trovare la soluzione al problema, ma l'unico modo possibile di salvare la razza umana è quello di colonizzare altri pianeti ancora sconosciuti. Per questo scopo è stata costruita una fantastica astronave, la EXODUS 2001, capace di sostenere lunghissimi viaggi interstellari ad elevatissime velocità, anche se presenta qualche problema poiché non c'è stato il tempo per il collaudo finale. Ti potrà così capitare che il pilota automatico si metta a fare i capricci e ti toccherà allora guida-

re manualmente l'astronave. Avrai sovente problemi con gli asteroidi e con alcuni alieni che non vedono l'ora di mangiarsi un essere umano.

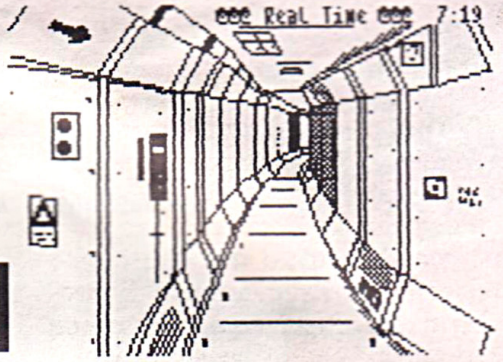
Appena terminato il caricamento premi un tasto: se hai il joystick Kempston, il computer ti darà le adeguate istruzioni, altrimenti premi BREAK (Caps shift + Space) e dai un bel RUN: dopo aver letto la presentazione premi un tasto per iniziare. Al centro dello schermo noterai un quadratino bianco lampeggiante: è il tuo cursore, che controlli con il joystick o con i tasti cursore. Ti conviene usare il joystick perché, tenendo premuto il fuoco, il cursore si muove più velocemente. Lo schermo dei comandi è diviso in due parti: in quella superiore ci sono due monitor, in quella sottostante ci sono molti indicatori (utilissimi!). Il monitor più a sinistra indica il pianeta puntato nella mappa galattica; con le due freccette triangolari immediatamente a destra puoi ovviamente scegliere un altro pianeta: ci sono tutti i nove pianeti del sistema solare. Il secondo monitor, posto al centro, ti mostra quello che una delle sonde sta osservando in quel preciso istante. A destra c'è l'indicatore dei danni e, a fianco, quello del carburante. Sull'estrema destra c'è un pannello rimasto scoperto perché non c'è stato il tempo di chiuderlo!

Nella parte inferiore ci sono altri due monitor: lo Scanner, che ti mostra ciò che si vede dalla plancia di comando dell'astronave, ed il Mess, che visualizzerà i vari messaggi. A destra di questi ultimi vedi un indicatore con la scritta Missili: ti dice quanti ne hai ancora a disposizione. A fianco trovi un quadratino con una S ed un numero, che altro non è che il numero delle sonde che stai controllando (da 0 a 9). È possibile cambiare strutture, come anche la dotazione di missili, carburante ed extracarburante, per avere poi più o meno spazio per le persone. A destra c'è la scritta ON: ti serve per accendere o spegnere il computer principale. Nel pannello scoperto vedrai una piccola scintilla tra due fili: prova a premerla e ... (dovrai ripetere nello stesso ordine i numeri).

Il rettangolino con la scritta COND ti dà le indicazioni sullo status della EXODUS 2001, mentre quello con INFO ti dice quanti pianeti devi ancora colonizzare. A sinistra di questi c'è la scritta GENTE: il numero indica quante persone hai caricato; puoi far salire o scendere la gente portandoti sopra le due freccette.

Sulla sinistra in basso ci sono alcune scritte: AUTOPILOTA, che ti guida al pianeta scelto con SCEGLI LA DESTINAZIONE, che seleziona appunto il pianeta puntato nella mappa; il pilota automatico può essere usato solo dopo essere decollati (indovina a cosa servono atterra e decolla?). Se entrerai in fase di atterraggio o di decollo vedrai un disegno dell'astronave al posto dei due monitor, affiancato da un pannello grigio. Troverai anche un dispositivo frenante che serve soltanto a bloccare l'astronave in fase di decollo per farla scattare poi al momento giusto. Ti avvertiamo subito circa il pilota automatico: il più delle volte non funzionerà e allora dovrai guidarla da solo, cercando di seguire le indicazioni fornite dalle frecce verdi per ridurre l'angolazione al minimo (in pratica ti dicono dove devi muovere il joystick). L'ultimo pannello da descrivere è quello delle sonde: la freccia verso l'alto fa rientrare eventuali sonde lanciate, mentre l'altra le lancia verso il pianeta dove sei e Non verso quello indicato dalla mappa; l'occhio accende le telecamere. Ci vogliono duemila persone per colonizzare un pianeta, ma stai attento perché, se il pianeta è deserto e ne farai scendere meno di 2000, moriranno tutti.

Se lascerai scadere il tempo a disposizione vedrai la catastrofe apparire sullo scanner, ma se sei impaziente ed un po' sadico puoi anche dare un bel GOTO 9200, mentre alla 2000 c'è la routine che provvede alla semplice e simpatica presentazione.



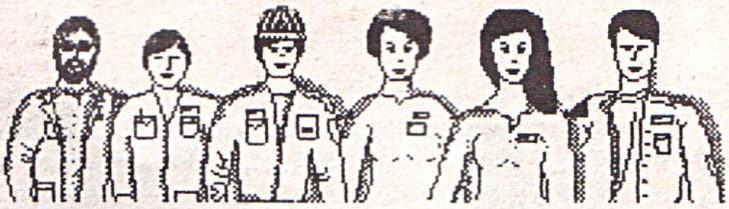
ALIEN

di G.B. Aicardi

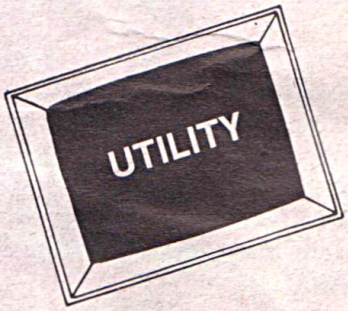
(48K)

Un'altra avventura della "famiglia" Aicardi con la solita grafica mozzafiato e qualcosa in più. Il tutto è ispirato al famoso, omonimo film di fantascienza e tu non dovrai far altro che scovare ed eliminare il mostro che ha ucciso già tutti gli altri membri dell'equipaggio.

L'astronave della quale sei il capitano sta viaggiando nelle profondità siderali, diretta verso un pianeta sconosciuto sul quale dovrai prelevare campioni di minerali che riporterai sulla Terra perché vengano esaminati. A bordo della nave è presente però una creatura aliena assetata di sangue umano, sbucata da chissà dove. Non è la prima volta che si verifica un fatto del genere su di un'astronave stellare: alcuni anni fá era capitata la stessa cosa e si era salvato un solo membro dell'equipaggio, che aveva potuto così raccontare tutto al quartier generale spaziale. Cosicché, da quel momento in poi, le astronavi viaggiano sempre in coppia: nel tuo caso il team è formato dalla Odisseo e dalla Britannia, il cui equipaggio è composto da esperti in fauna aliena che cercheranno di scovare il mostro. In realtà anche la tua astronave ha da compiere lo stesso tipo di missione, ma tutti ne sono all'oscuro



tranne il biologo M. Cope, incaricato direttamente dalla compagnia armatrice, che deve tenere nel più gran segreto tutto quello che scoprirà. Ma il mostro è più veloce di tutti ed inizia ad uccidere uno dopo l'altro tutto l'equipaggio, compreso il biologo: ovviamente rimani soltanto tu. A questo punto inizia la tua avventura, molto articolata ma non eccessivamente lunga (soluzione in mano, eh eh eh!): devi stare molto attento perché puoi incontrare il mostro dappertutto e la sua apparizione è regolata da una variabile aleatoria. I comandi vanno dati nella solita maniera e cioè VERBO + ARTICOLO + OGGETTO; a volte dovrai premere lo spazio (dopo aver letto il terminale...) e la lettera M., dopo di che ti sarà chiesto un codice (prova il nome del...). Ti diciamo subito che il mostro lo puoi uccidere soltanto con il lanciafiamme e che quando ce l'avrai in mano non dovrai far altro che aspettare che arrivi ed usarlo! Dimenticavamo una cosa: questo fatidico alieno può comparire soltanto in alcune stanze che sono affatto necessarie alla soluzione del gioco, perciò... uomo avvisato mezzo salvato! ■



NEW COMMANDS

(48K)

di F. Beorchia

Brevissima questa utility, che aggiunge quattro comandi molto comodi al basic dello Spectrum: AUTONUMBER, RENUMBER, DELETE, EDIT.

AUTONUMBER : ovviamente questo comando genera in modo automatico i numeri delle linee di un programma Basic. La sintassi è : !a 10,5 = in questo caso crea delle linee che iniziano dalla 10 e procedono con uno step di 5 (10,15, 20,25 etc.).

RENUMBER : renumera le linee di un programma. La sintassi è: !r 1,3 = rinumera dalla linea 1 a passi di 3 (la nuova seconda linea sarà la 4, poi la 7 etc.).

EDIT : editi una particolare linea, senza doverla listare prima, cosa molto noiosa. La sintassi è: !e 357 = editi la linea 357.

DELETE: cancelli blocchi di linee. La sintassi è: !d 34,783 = cancella tutte le linee comprese tra la 34 e la 783.

È fondamentale rispettare la sintassi, altrimenti la routine potrebbe dare i numeri, perciò NON mettere nessuno spazio tra il punto esclamativo e la lettera; lascialo invece dopo! Quando usi l'autonumber ricordati che, per terminare la numerazione, basta premere enter a vuoto. I comandi sono pochi ma, data la brevità della routine e la comodità di queste nuove funzioni, il 415 bytes del linguaggio macchina pensiamo saranno usati molto spesso. Il caricatore basic contiene soltanto le istruzioni per usare i nuovi comandi perciò, se vuoi usare la routine, dovrai caricarla semplicemente con un LOAD "" CODE ed attivarla con

```
60039 43 ..........dec hl
60040 126 .........ld a,(hl)
60041 33 174 234 ..ld hl,60078
60044 254 33 ......cp 33
60046 40 23 .......jr z,60071
60048 42 95 92 ....ld hl,(23647)
60051 237 91 97 92 .............
....................ld de,(23649)
60055 167 .........and a
60056 237 82 ......sbc hl,de
60058 33 4 19 .....ld hl,4868
60061 48 8 ........jr nc,60071
60063 205 48 37 ...call 9520
60066 32 3 ........jr nz,60071
60068 33 195 18 ...ld hl,4803
60071 241 .........pop af
60072 229 .........push hl
60073 42 207 234 ..ld hl,(60111)
60076 255 .........rst 38
60077 201 .........ret
60078 223 .........rst 18
60079 254 97 ......cp 97
```

ERRATA CORRIGE

Avvertiamo i diversi lettori che ci hanno telefonato o scritto a proposito del programma

SUPERBASE

(apparso in dicembre 1987)
che alla linea 30 c'è putroppo un CLEAR da togliere. Utilizzare un caricatore separato così concepito:

```
10 CLEAR 58499
20 LOAD " "
```

un RANDOMISE USR 60000. Ricordati che dopo un NEW la routine non sarà più in funzione; se avrai prima abbassato opportunamente la ramtop la troverai ancora al suo posto, pronta per essere riusata con USR 60000.

L'autore ha usato gli interrupt per interpretare i nuovi comandi, metodo molto più sofisticato del più gettonato intercettamento dell'errore e della relativa variabile 23613, usata anche per proteggere (un po' stupidamente) i programmi.

Come potrai facilmente notare, all'indirizzo decimale 60000 c'è soltanto la routine di attivazione degli interrupt, mentre a 60041 c'è il test per verificare se il primo carattere della linea di comandi è un '!' oppure no; nel qual caso, a seconda del risultato della successiva sottrazione, il programma tornerà a 4868 oppure a 4803.

Come avviene questo salto se non c'è nessuno jump?

Semplice, forzando il valore del registro HL (che contiene appunto uno dei due indirizzi) nello stack pointer (con l'istruzione PUSH HL) e facendo un RET.

Quando il processore incontra un RET non fà altro che andare a prendere l'indirizzo posto in cima allo stack e saltarci direttamente, credendo sia l'indirizzo successivo alla precedente CALL. In realtà l'uso che ne ha fatto l'autore è eccellente ed è anche molto in voga, in quanto risparmia intrighi al programma e lo rende più elegante, anche se non immediatamente leggibile.

■